



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Prinsip Desain

Suatu gambar yang dapat menarik perhatian dan memukau seseorang selalu memiliki komposisi yang baik. Komposisi yang baik selalu meliputi prinsip desain dan beberapa elemen desain. Konsep prinsip desain meliputi keseimbangan, gerakan, irama, kontras, tekanan, pola, kesatuan.

1. Keseimbangan

Keseimbangan mengacu pada distribusi berat visual dalam suatu karya. Keseimbangan dapat termasuk dalam dua jenis, yaitu simetri dan asimetri. Prinsip keseimbangan dipecah lagi menjadi dua jenis kecil yaitu keseimbangan radial dan nilai.

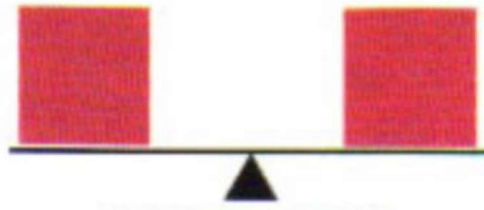


Gambar 2. 1. Keseimbangan

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

a. Keseimbangan Simetri

Keseimbangan simetri adalah ketika elemen pada kedua sisi memiliki bentuk, berat, nilai, dan warna yang sama atau setara.

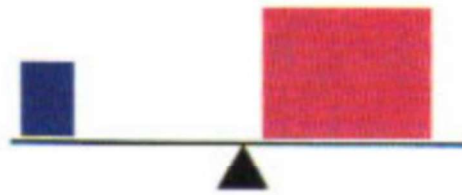


Gambar 2. 2. Keseimbangan simetri

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

b. Keseimbangan Asimetri

Keseimbangan asimetri melibatkan dua sisi yang berbeda namun memiliki keseimbangan visual.

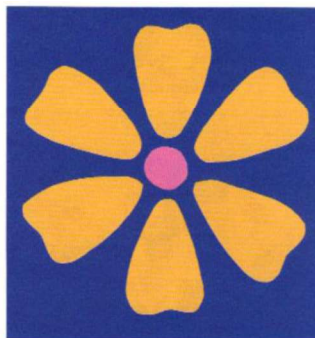


Gambar 2. 3. Keseimbangan asimetri

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial terjadi ketika semua elemen menyebar dari titik tengah dan memiliki sisi yang sama dalam bentuk melingkar.



Gambar 2. 4. Keseimbangan radial

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

d. Keseimbangan Nilai

Keseimbangan nilai penting dalam penciptaan gambar ataupun lukisan. Hal ini mencakupi besar kecilnya bentuk ruang pada karya.



Gambar 2. 5. Keseimbangan nilai

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

2. Gerakan

Gerakan visual biasa digunakan oleh desainer untuk mengarahkan penonton melalui karya mereka. Prinsip gerakan yang bagus dapat diarahkan bersama garis, sudut, bentuk, dan warna pada karya.



Gambar 2. 6. Gerakan

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

3. Irama

Irama adalah repetesi dari gerakan visual yang mencakupi warna, bentuk, atau garis. Variasi sangat penting untuk tetap membuat irama yang indah dan untuk menghindari kesamaan atau monoton. Gerakan dan irama bergerak bersama untuk menciptakan irama yang sama.



Gambar 2. 7. Irama

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

4. Kontras

Kontras mengacu pada perbedaan dalam bentuk, warna, tekstur, bentuk dan elemen lainnya. Kontras menciptakan daya tarik kepada karya visual. Jika penggunaan elemen pada karya bersifat monoton maka prinsip kontras tidak dapat berlaku.



Gambar 2. 8. Kontras

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

5. Tekanan

Tekanan biasa dibuat oleh desainer untuk menciptakan dominasi dan fokus pada karyanya. Desainer dapat menciptakan dominasi dengan memberi tekanan pada warna, bentuk, atau elemen desain lainnya.

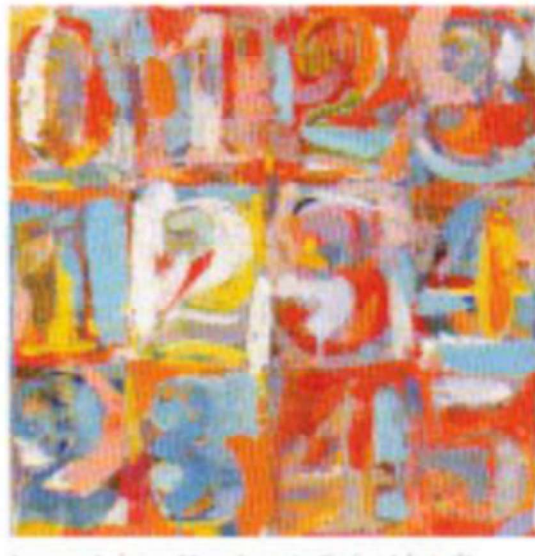


Gambar 2. 9. Tekanan

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

6. Pola

Pola menggunakan elemen desain dalam repetisi acak untuk menciptakan atau menambah latar pada karya. Desainer menggunakan pola untuk meningkatkan gairah visual dan daya tarik.



Gambar 2. 10. Pola

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

7. Kesatuan

Kesatuan visual adalah salah satu prinsip yang paling penting dalam desain. Kesatuan memberikan kesan kualitas kompak yang dapat memberikan kesan kesempurnaan. Ketika semua elemen pada karya terlihat cocok bersama, desainer mencapai prinsip kesatuan.



Gambar 2. 11. Kesatuan

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

2.1.1. Elemen Desain

Elemen desain memiliki enam elemen dasar yang perlu diketahui, yaitu garis, bentuk, warna, nilai, tekstur, dan ruang.

1. Garis

Garis adalah coretan yang dibuat dengan alat seperti kuas, pensil, stik, pena, dan lain-lain. garis sering didefinisikan dengan titik yang bergerak. Garis memiliki panjang dan lebar, tetapi lebar yang sangat tipis dibandingkan panjangnya.

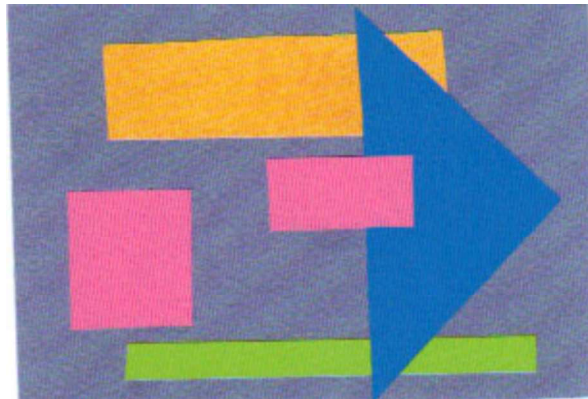


Gambar 2. 12. Garis

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

2. Bentuk

Bentuk adalah area yang mengandung susunan garis atau terlihat karena adanya warna dan perubahan nilai, bentuk memiliki dua dimensi, panjang dan lebar, dan dapat berbentuk geometris atau bentuk bebas.

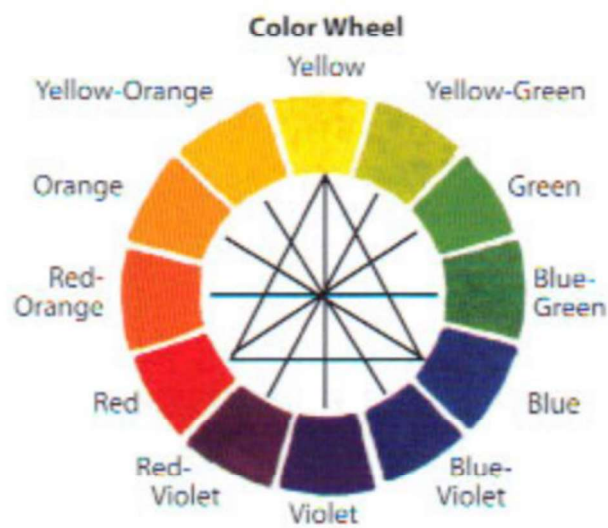


Gambar 2. 13. Bentuk

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

3. Warna

Warna sangat bergantung dengan cahaya karena warna terbuat dari cahaya. Warna hanya dapat terlihat jika ada cahaya. Contohnya baju berwarna merah tidak akan terlihat merah dalam ruangan gelap.

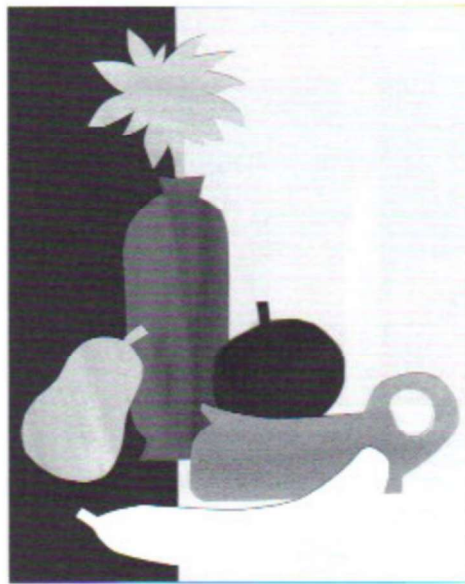


Gambar 2. 14. Warna

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

4. Nilai

Nilai atau biasa disebut *value* mengacu pada gelap dan terang. Kontras pada nilai membantu desainer untuk melihat dan mengerti karya seni dua dimensi. Kontras nilai memperlihatkan kejelasan pada warna yang membantu untuk melihat bentuk dalam sebuah lukisan.

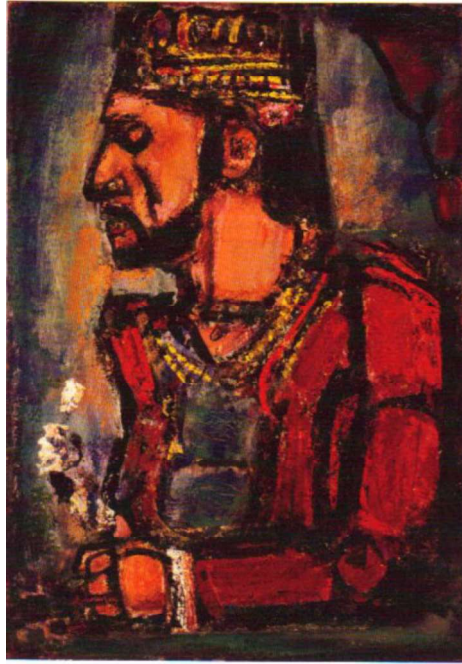


Gambar 2. 15. Nilai

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

5. Tekstur

Tekstur mengacu pada kualitas nyata sebuah karya seni. Teknik yang biasa digunakan dalam melukis selalu menunjukkan variasi tekstur. Penggunaan media dalam menciptakan suatu karya dapat menentukan variasi penciptaan tekstur dalam suatu karya.



Gambar 2. 16. Tekstur

(Elements and Principles of Design, Brommer, 2010)

6. Ruang

Ruang yang nyata memiliki volume tiga dimensi yang dapat dikosongkan atau diisi dengan objek. Ruang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman. Ruang yang muncul layaknya tiga dimensi dalam lukisan adalah ilusi untuk menunjukkan kesan kedalaman.



Gambar 2. 17. Ruang

(*Elements and Principles of Design*, Brommer, 2010)

2.2 *Game*

Menurut Tridhonanto (2011) *game* sebenarnya sudah ditemukan sejak tahun 1960an, kemunculannya pertama kali atas prakarsa Steven Russel dalam proyeknya yang bernama *Computer Games* pada tahun 1962 dengan produk andalannya bernama *Star Wars*. Menurut Wahono (2009) *game* adalah kegiatan atau aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang bertujuan untuk menghibur dan dapat digunakan sebagai media pendidikan. *Game* memiliki karakteristik yang menyenangkan, memotivasi, dan mampu memberi efek kecanduan sehingga *game* dapat digemari oleh banyak orang. Menurut Adam (2010) mengatakan *game* adalah sebuah permainan atau kegiatan bermain yang dilakukan dengan konteks seakan-akan nyata, yang berarti pemain harus mencapai setidaknya satu pencapaian dengan bertindak sesuai aturan.

2.2.1. Elemen *Game*

Game dapat disusun dengan menggunakan elemen-elemen *game*. Elemen *game* ialah seperti balok pada bangunan yang dibutuhkan dalam *games experience*. Tidak semua hal tersebut dibutuhkan. Namun, semua aspek yang ditemukan didalam *game* adalah *game* elemen. Beberapa aspek besar pada elemen *game* adalah *gameplay*, *challenges*, *goals*, *deedback*, *rules*, *game world*, *reward*, *emotions*, *immersion*, *flow*, dan *motivasion*. (Sillaots, 2015)

2.1.1.1. *Gameplay*

Gameplay adalah konsep besar dari *game*. Istilah ini sering digunakan dalam literatur penelitian yang memiliki hubungan dengan *game* meskipun tidak ada arti nyata pada pengertiannya. Beberapa orang mengatakan *gameplay* berarti hanya memainkan *game* tersebut, beberapa orang lainnya mengatakan *gameplay* adalah sinonim dari aturan bermain. Beberapa penulis menyempitkan artian tersebut dengan interaksi dan keterlibatan. Intinya *gameplay* selalu berhubungan dengan tantangan dan tindakan apa yang harus dilakukan pemain untuk mencapai tujuan. (hlm. 4)

a. Interaksi

Interaksi terjadi karena adanya dua elemen atau lebih yang saling mempengaruhi 1 sama lain seperti tantangan, dunia dalam *game*, user interface, dan pemain lainnya. Interaksi dengan tantangan ditentukan oleh *gameplay*. Interaksi dengan interaksi dengan dunia dalam *game* ditentukan oleh model interaksi dan feedback. Interaksi dengan pemain lain ditentukan dengan jenis kompetisi yang dilakukan. (hlm. 4)

2.1.1.2. Tantangan

Tantangan adalah tugas atau latihan di dalam *game*. Tergantung dari genre *game* yang ada, tantangan memiliki bermacam-macam tipe seperti tantangan fisik, ekonomi, konseptual, taktis, logistik, eksplorasi, dan logika. Sebagian besar tantangan dalam latihan untuk dunia pendidikan terkait dengan tantangan konsep dan logika. Metode termudah untuk mengimplementasikan tantangan seperti *game* adalah untuk merancang latihan seperti kuis yang membutuhkan interaksi dan partisipasi aktif. (hlm. 6)

a. Akumulasi Sumber Daya

Mengumpulkan sumber daya seperti menemukan, membuka kunci, dan mengelola sumber daya yang terbatas dalam *game* adalah inti dari elemen tantangan ekonomi didalam *game*. Tantangan ekonomi dapat membuat pemain belajar mengenai adanya sistem perdagangan dan melatih pengetahuan tentang mengakumulasikan sumber daya dan mampu mengambil keputusan. (hlm. 6)

b. Pengambilan Keputusan

Membuat keputusan adalah bagian penting dalam aspek tantangan didalam *game*. Dalam *game* strategi, semua tantangan terkait dengan keputusan, pemain dipaksa untuk berani mengambil risiko untuk melanjutkan permainan. Dalam beberapa *game* pengambilan keputusan terkait dengan pilihan moral. Pengambilan keputusan menjadi inti dari aspek interaksi di dalam *game*. (hlm. 7)

c. Risiko

Risiko adalah *game* elemen yang paling untuk dijelaskan dengan bahasa desain. Intinya risiko dapat dibuat dengan ketidakpastian atau bisa dibidang unsur keberuntungan. Menggunakan unsur keberuntungan dalam dunia pendidikan dapat mengajarkan pemain untuk berani mengambil risiko untuk mendapatkan imbalan yang setimpal. (hlm. 7)

2.1.1.3. Tujuan

Setiap permainan memiliki tujuan. Sama halnya dengan pendidikan, yang memiliki latihan dan tugas yang memiliki tujuan. Beberapa permainan memiliki tujuan yang berkaitan dengan aspek tantangan dan cerita. Dengan adanya tujuan ini pemain akan berusaha untuk menyelesaikan *game* untuk melihat akhir dari runtutan tujuan yang ada didalam *game*. (Sillaots, 2015)

2.1.1.4. Feedback

Feedback adalah reaksi dari aksi yang dilakukan pemain. Salah satu dari hal yang dapat dinikmati pemain adalah merasakan suatu timbal balik yang besar. Hal ini membantu pemain untuk mengetahui bahwa ia berhasil atau gagal dalam sebuah

game. *Feedback* dapat diberikan dengan bantuan visual atau suara. Contohnya adalah melalui nilai angka seperti point atau adanya indicator yang menunjukkan buruk atau baiknya hasil dari aksi pemain. (Sillaots, 2015)

2.1.1.5 Peraturan

Peraturan didalam *game* menyatakan bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungan *game*. Salah satu dari peraturan ini akan membantu pemain untuk menuju kedalam rute tujuan *game* seperti pembagian hadiah, pembagian level, dan syarat kunci keberhasilan atau kegagalan didalam *game*. (Sillaots, 2015)

2.1.1.6. Dunia di Dalam Game

Dunia *game* adalah adalah tempat imajiner sebagai tempat pemain bermain. Ini dapat tercipta dengan adanya bantuan dari aspek-aspek elemen lainnya. Terkadang dunia *game* hanya ruang virtual yang ada di kepala pemain. (Sillaots, 2015)

1. Waktu

Waktu adalah elemen penting di dunia dalam *game* tetapi sangat terikat dan berhubungan dengan peraturan di dalam *game*. Waktu dapat diintegrasikan dengan desain *game* melalui tekanan waktu. Proses waktu di dalam *game* dapat terjadi secara bergantian/*turns* atau *real-time*. Waktu bekerja seperti variabel yang dapat diatur oleh desainer maupun pemain. Dalam *game* edukasi batasan waktu sering digunakan untuk meningkatkan tingkat kesulitan pada *game* tersebut. (hlm. 11)

2. Estetika

Estetika dalam *game* adalah Bahasa visual atau suara yang digunakan untuk mempresentasikan suatu *game*. Ini berhubungan dengan aspek fisik seperti

dimensi, ukuran, garis, dan gaya visual yang disatukan untuk menciptakan atmosfir atau perasaan yang spesial. (hlm 11)

3. Cerita

Tidak semua *game* berbasis dalam cerita. Namun, salah satu cara untuk menghubungkan pembelajaran dengan *game* adalah dengan cara memasukan cerita edukasi menarik sebagai tulang punggung didalam *game*. Satu cara yang dapat digunakan dalam memasukan elemen cerita ke dalam *game* adalah dengan menggunakan pembelajaran desain *hero's journey*. Hal ini menyangkut desain avatar, perkembangan karakter, dan peningkatan level di setiap *stagenya*. (hlm. 12)

4. Karakter

Karakter adalah representasi avatar pemain di dalam dunia *game*. avatar dapat dikaitkan dengan pertumbuhan karakter dan cerita dalam *game* yang mengarah pada proses dalam kegiatan belajar. Desain avatar adalah bagian dari ekspresi diri. Para peneliti telah menemukan bahwa orang suka bermain dengan identitas mereka. Avatar juga dapat meningkatkan rasa kehadiran dan partisipasi aktif. (hlm. 12)

2.1.1.7. Imbalan

Imbalan atau hadiah adalah aspek elemen dari *game* yang bertujuan untuk memberikan rasa puas dan memotivasi pemain untuk mencapai lebih jauh tujuan dari *game*. Imbalan dapat berupa poin atau bahkan aset *game* yang dapat digunakan dalam melanjutkan rintangan lainnya didalam *game*. (hlm 14)

2.1.1.8. Emosi

Game sangat baik untuk melatih emosi seseorang. Emosi tersebut dapat tercipta melalui *gameplay* atau jalan cerita. Emosi positif seperti terkejut, rasa penasaran, dan tegang adalah emosi yang baik untuk membangun motivasi. Beberapa pemain terasa termotivasi karena merasakan kontrol yang kuat dari *game* yang dimainkan. Beberapa orang menyukai *game* karena merasa *game* adalah lingkungan yang aman untuk mengeluarkan emosi negatif seperti keserakahan, ketakutan, dan frustrasi. Emosi negatif tersebut dapat menimbulkan kesenangan di dalam *game*. (hlm. 16)

2.1.1.9. Flow

Flow yang baik adalah *flow* yang dapat membuat pemain berkonsentrasi pada rintangan di dalam *game* yang ada sehingga mereka tidak ingat waktu dan mampu berhenti mengkhawatirkan hal-hal lain. (hlm. 19)

2.1.2. Prinsip *Game*

Menurut New York Film Academy ada tiga prinsip *game* yang harus diikuti dan diketahui oleh desainer *game*. Hal tersebut mencakupi lebih banyak imbalan dibandingkan hukuman, mulai dari mekanik dasar dan bangun dari itu, dan mudah untuk dipelajari, sulit untuk dikuasai.

1. Lebih banyak imbalan dibandingkan hukuman

Dengan memberikan lebih banyak imbalan dibandingkan hukuman kepada pemain, pemain akan lebih merasa termotivasi untuk melanjutkan permainan dengan tujuan untuk meraih suatu pencapaian. Saat ini, para perancang *game* memiliki banyak macam imbalan yang dapat diberikan kepada pemain untuk membuat mereka merasa layak untuk melanjutkan permainan. Hal ini tidak hanya koleksi kemampuan baru, tetapi termasuk area rahasia, *cutscene*, dan bos opsional.

2. Mulai dari mekanik dasar dan bangun dari itu

Desainer *game* yang baik selalu menganalisis dan mendeskonstruksi setiap *game* yang mereka mainkan. Dengan melakukan itu, desainer dapat menyadari bahwa sebagian besar *game* memiliki mekanik utama. Jika mekanik utama ini diubah atau dihilangkan sepenuhnya, pengalaman bermain akan rusak dan berantakan. Alasan utama untuk membangun *game* dari satu mekanisme dasar adalah karena permainan memerlukan perkembangan dan perubahan pada masa pengembangannya. Dengan memiliki satu mekanik dasar, maka *game* tidak akan berubah jalur atau berubah sepenuhnya dengan konsep awal.

3. Mudah untuk dipelajari, sulit untuk dikuasai

Setiap desainer *game* selalu berusaha menciptakan *game* yang dapat mudah untuk diakses dan dimainkan. Desainer *game* yang baik ingin para pemainnya terikat dan terus kembali. Caranya ialah dengan merancang *game* yang mudah untuk dipelajari, tetapi sulit untuk dikuasai. Contohnya adalah seperti *game* catur yang sudah bertahan selama 1500 tahun dan tetap populer.

2.1.3. Game Type

Tipe *game* adalah pembagian jenis *game* yang melibatkan elemen *gameplay*. Tipe *game* membedakan cara pemain untuk mencapai tujuan atau imbalan berdasarkan perbedaan *gameplay*. Lima tipe *game* yang akan digunakan pada *game luwagh* yaitu *action*, *adventure*, *puzzle*, *role-playing*, dan strategi. (Grace, 2005)

2.1.3.1. Aksi

Games aksi adalah *game* yang menawarkan intensitas aksi sebagai daya tarik utama. Respon reflek adalah kebutuhan utama untuk mampu bermain *game* aksi dengan baik. Beberapa *game* olah raga dapat dikategorikan kedalam *game* aksi meskipun *game* olah raga termasuk kedalam *game* simulasi.

2.1.3.2. Pertualangan

Games pertualangan adalah *game* yang menawarkan penjelajahan dan penyelesaian *puzzle* sebagai daya tarik utama. *Games* pertualangan umumnya memberikan alur cerita yang lebih menarik dari pada tipe *game* lainnya. Kreatifitas, rasa penasaran, dan ketelitian adalah hal yang umum untuk dikuasai sebagai pemain *game* pertualangan yang baik.

2.1.3.3. Puzzle

Game puzzle adalah *game* yang menawarkan teka-teki sebagai daya tarik utamanya. Umumnya *game puzzle* diterbitkan dengan dana yang tidak banyak di web. Sebagian besar orang yang memainkan *game* ini adalah generasi tertua pada komunitas *gamer*.

2.1.3.4 Role Playing

Games yang menawarkan pemain untuk bermain dan merasakan diri mereka menjadi karakter yang ada di dalam *game*. Tipe *game* ini umumnya memiliki kaya akan cerita dan *gameplay* yang panjang. *Role playing game* umum disebut dengan RPG. RPG memiliki *game-game* yang cukup terkenal seperti *Fable*, *Might and Magic*, dan *World of Warcraft*.

2.1.3.5. Strategi

Strategi *games* tidak rentan dengan puzzle, tipe *game* ini menghibur dengan cara penalaran dan pemecahan masalah. tipe *game* strategi tidak banyak menggunakan storytelling. *Game* tipe strategi ini lebih memfokuskan pada pengasahan otak daripada fantasi dari pemain.

2.1.4. Genre game

Genre *game* menggambarkan jalan cerita yang disampaikan. Genre adalah gaya naratif yang berstruktur pada karakteristik karakter, struktur cerita, dan elemen *storytelling* lainnya. Genre pada *game* sama sekali tidak berbeda dengan genre yang ada pada dunia perfilmandan televisi. Contohnya *drama*, *crime*, *fantasy*, *horror*, *mystery*, *science fiction*, *war*, *western/eastern/frontier*. (Grace, 2005)

2.1.5. Video Game

Menurut Chris Crawford, seorang computer *game* designer mengatakan bahwa video *game* adalah sebuah karya interaktif atau aktivitas yang berpusat pada suatu pencapaian yang dimainkan oleh pemain serta adanya pelaku pasif atau yang biasa disebut dengan *NPC*. Menurut Sloan (2015) di seluruh negara maju, sebagian besar orang masa kini telah tumbuh bersama video *game* dan media interaktif. Banyak orang telah beranggapan bahwa *game* telah dianggap sebagai karya seni dalam bentuk hiburan seperti musik dan film. Kemunculannya yang sangat kuat ini telah menarik popularitas dan ketertarikan serta membuat banyak orang menjadi suatu candu pada video *game*. (Burgun, 2013)

2.1.5.1. 3D Game

Game dengan fitur 3D membawa banyak kemungkinan baru tentang eksploritas suatu *game*. Dikarenakan alasan tersebut *game* digital 3D paling sering diproduksi. Biasanya *game* aksi 3D memiliki pemain yang menggunakan senjata jarak dekat, kecuali *game Tomb Raider*. Namun pada dasarnya hampir semua *game* 3D dalam bentuk kamera *third person* memiliki *pattern gameplay* yang sama. (Burgun, 2013)

2.2 Karakter

Karakter yang mudah diingat adalah hal yang sangat penting dari suatu fiksi. Jika orang tidak tertarik dengan karakter yang telah dibuat, maka tidak ada lagi yang penting atau bisa dikatakan orang tidak akan tertarik sepenuhnya pada yang lain. Karakter yang dibuat harus banyak melewati banyak berbagai macam kejadian emosional. Agar cerita bisa berhasil, pembaca atau pemain harus bisa merasa

relateable pada karakter yang dibuat. Yang berarti karakter tidak harus sempurna, mengagumkan, atau sangat disukai. (Bernhardt, 2013)

2.2.1. Penjiwaan Karakter

Menurut Egri (in Hamzah, 2004) penciptaan desain, konsep karakter, dan pengembangan karakter memiliki tiga dimensi yang menjadi struktur dasar, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

1. Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis adalah deskripsi mengenai penampilan fisik, aspek fisik, dan kesehatan dari karakter. Penampilan fisik karakter sangat mempengaruhi mengenai dengan keadaan yang terjadi dengan sekelilingnya. Aspek fisiologis karakter dapat terlihat melalui jenis kelamin, usia, atau penampilan seperti bentuk tubuh.

2. Dimensi Sosiologis

Dimensi sosiologis berhubungan dengan deskripsi dari keadaan pada lingkungan karakter. Aspek sosiologis dapat dianalisa dengan efektif melalui kehidupan sehari-hari

3. Dimensi Psikologis

Dimensi Psikologis adalah dimensi yang sangat berkaitan dengan sikap karakter, seperti emosi, kebiasaan, dan pola pikir.

2.2.2.1. Mood Karakter

penggunaan visual karakter untuk menceritakan deskripsi karakter sangatlah penting. Penggunaan warna, bentuk dan pose yang baik akan membantu audiens untuk lebih cepat mengerti latar belakang atau sifat karakter. *Pose*

adalah suatu hal terpenting untuk menunjukkan kepribadian karakter yang diciptakan. Salah satu komunikasi termudah adalah menggunakan *body languages*. Penggunaan *body languages* yang kuat adalah cara yang baik untuk menunjukkan kepribadian dan tujuan dari karakter. Contohnya adalah untuk menunjukkan rasa kekecewaan, penggunaan *body languages* jauh lebih mudah dari pada menggunakan dialog. *Mood* karakter umumnya dibagi menjadi 4 tipe yaitu marah/intens, sedih, bahagia, gila/aneh.

1. Marah/intens

Warna dapat berarti berbagai hal diberbagai bagian dunia. Namun, beberapa fakta mengenai warna tetaplah sama. Contohnya, warna merah adalah warna hangat/panas yang cocok untuk menggambar perasaan intens atau kuat. *Pose* yang kuat dan bertenaga juga cocok untuk digunakan pada *mood* marah/intens. Hal ini menunjukkan keteguhan dan ketegangan pada karakter.



Gambar 2. 18. Kratos, marah

(*Creating guidelines for game character designs*, Lundwall, 2017)

2. Sedih

Beberapa karakteristik pada *pose* sedih adalah bahu yang jatuh, anggota tubuh yang saling berdekatan, dan kepala yang menghadap kebawah. Menggunakan bentuk dan garis yang rapuh tersebut akan lebih mudah mengundang simpati audiens. Warna yang umum untuk menambah kesan sedih adalah warna yang lebih diberikan efek gelap dari warna pada umumnya. Namun, warna yang paling mepresentasikan kesedihan adalah warna biru gelap.



Gambar 2. 19. Amumu, sedih

(*Creating guidelines for game character designs*, Lundwall, 2017)

3. Bahagia

Karakteristik karakter yang bahagia adalah kebalikan dari karakter dengan *mood* sedih. Anggota tubuh yang bergerak menjauh antar satu sama lain, kepala yang menghadap ke lingkungan, dan warna yang cerah menunjukkan rasa bahagia dan kepercayaan diri dari karakter.



Gambar 2. 20. Toad, senang

(*Creating guidelines for game character designs*, Lundwall, 2017)

4. Gila atau Aneh

Menciptakan karakter dengan kategori gila atau aneh memerlukan pemikiran yang luas karena desainer harus mampu membuat mereka tidak mudah untuk ditebak. Umumnya karakter ini memiliki *body languages* yang unik serta ekspresi yang tidak natural. Karakter ini seperti gabungan dari *mood* sedih dan bahagia yang dijadikan satu.



Gambar 2. 21. Cheshire cat, misterius

(*Creating guidelines for game character designs*, Lundwall, 2017)

2.2.2. Visualisasi Karakter

Untuk menciptakan suatu desain karakter yang baik, desainer harus dapat sudah menyiapkan cerita atau latar belakang karakter tersebut. Dengan adanya latar belakang cerita karakter, desainer dapat menambahkan suatu ciri khas atau beberapa hal menonjol pada karakter yang akhirnya akan membuat audiens tertarik dan bertanya-tanya akan kategori arketipe yang cocok pada karakter.

2.2.1.1. Karakter *Archetypes*

Berbagai macam arketipe dapat ditemukan di sepanjang sejarah, dari karya Shakespeare hingga ke ajaran Plato. Saat ini, arketipe yang paling umum digunakan adalah yang ditetapkan oleh psikolog asal Swiss bernama Carl Jung. Jung percaya bahwa kita sebagai manusia mampu memahami dan mendefinisikan orang-orang yang kita jumpai di kehidupan sehari-hari, serta karakter dalam karya fiksi. Dibawah ini adalah arketipe yang paling umum digunakan dalam storytelling saat ini. (Tillman, 2011)

1. Hero

Karakter bisa muncul karena adanya suatu cerita. Cerita tersebut akan membutuhkan suatu pahlawan/hero. *Hero* didefinisikan sebagai seseorang yang pemberani dan selalu mau untuk membantu tanpa memperdulikan bayarannya.



Gambar 2. 22. *Hero*

(Creative Character Design, Tillman, 2011)

2. *The Shadow*

Dalam suatu cerita, seorang pahlawan membutuhkan seseorang yang akan memunculkan masalah untuknya. Karakter ini disebut dengan *shadow*. Karakter *shadow* ini adalah karakter yang dianggap sebagai karakter yang kejam, misterius, dan jahat.

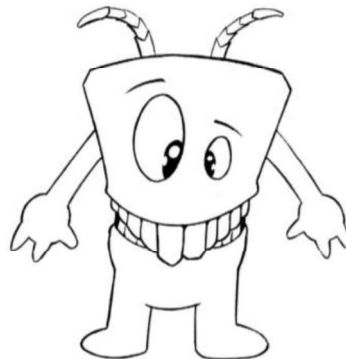


Gambar 2. 23. *Shadow*

(*Creative Character Design, Tillman, 2011*)

3. *The Fool*

Karakter *Fool* adalah karakter yang memiliki tujuan untuk membuat orang-orang menjadi bingung dan berfikir serta memaksa orang untuk masuk ke dalam situasi yang tidak diinginkan. Walaupun begitu, *The Fool* biasanya akan membantu karakter utama dan memberikan informasi yang dibutuhkan untuk mengerti cerita yang diberikan.

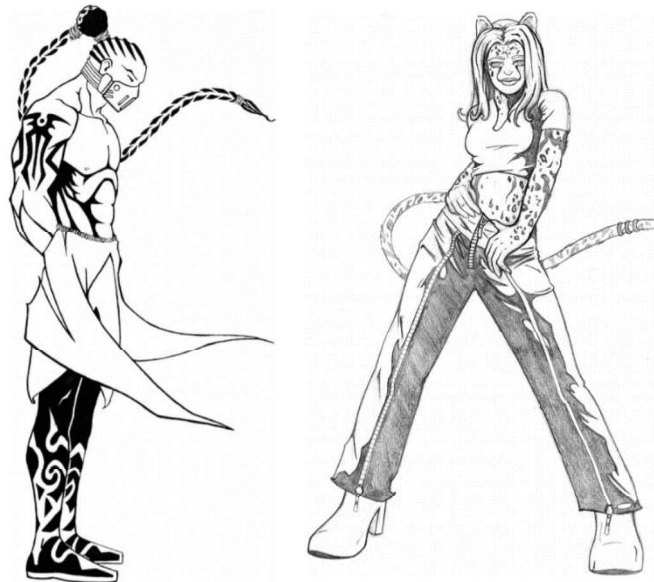


Gambar 2. 24. *Fool*

(*Creative Character Design, Tillman, 2011*)

4. *The Anima/Animus*

Anima adalah karakter yang bergender wanita dan rekan dari seorang lelaki, sementara *animus* adalah karakter yang bergender laki-laki dan rekan dari wanita tersebut. Dengan kata lain, karakter ini menunjukkan cerita cinta pada pembaca/pemain. Cerita cinta tidak harus terjadi hanya pada karakter utama, tujuan adanya karakter *anima/animus* ini adalah untuk membuat karakter utama menjalin hubungan emosional dimana jika terjadi pada sesuatu pada mereka dapat memancing suatu *event* pada cerita.



Gambar 2. 25. *Anima/animus*

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

5. Mentor

Mentor adalah karakter kunci yang membantu karakter utama berkembang atau meningkatkan potensinya. Karakter mentor ini sering digambarkan sebagai pria atau wanita tua. Hal ini menunjukkan usia sebagai lambang kebijaksanaan.

Namun ada di beberapa cerita dimana mentor memiliki umur yang sama bahkan lebih muda dari pada karakter utama.



Gambar 2. 26. *Mentor*

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

6. *The Trickster*

Trickster adalah karakter yang keberpihakannya sulit untuk diketahui antara baik atau jahat. *Trickster* biasanya memiliki tujuan tersendiri dan hanya mencoba mengambil keuntungan bagi dirinya sendiri tanpa ada yang tau tujuannya apa. Karakter *trickster* dapat mengganggu pikiran karakter utama dan bahkan mampu merubah atau mengatur perilaku dan keputusan yang akan diambil karakter utama di beberapa situasi. Karakter *trickster* adalah karakter penting dalam sebuah cerita karena dia adalah karakter yang memiliki ketangkasan mental tertinggi bahkan lebih dari *hero* dan *shadow*.



Gambar 2. 27. *Trickster*

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

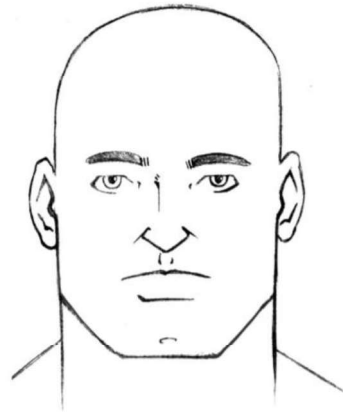
2.2.1.2.Shapes

Shapes/bentuk adalah apa yang digunakan untuk mendefinisikan hal-hal tertentu secara mendasar dan untuk apa mereka dapat digunakan. Contohnya adalah jika manusia memutuskan kotak sebagai mobilitas gerakan akan menggunakan kotak untuk roda pada kendaraan, namun sayangnya ada penggunaan yang lebih efisien jika menggunakan lingkaran jadi hal tersebut tidak pernah terjadi. Kita dapat memberikan cerita yang berbeda dengan karakter desain melalui suatu bentuk. Bentuk tidak hanya mewakili wajah dari karakter saja namun termasuk dalam keseluruhan tubuh. (Tillman, 2011)

1. Square

Umumnya saat melihat sebuah kotak, istilah-istilah ini seharusnya muncul di pikiran, stabilitas, kepercayaan, kejujuran, kesesuaian, persamaan, kejantanan, dan rasa aman. Ini adalah hal yang paling biasa dipikirkan orang ketika

mereka melihat bentuk kotak. Ini adalah informasi yang sangat penting dalam pembuatan karakter karena dapat memberikan kesan dari bentuk visual karakter tersebut.



Gambar 2. 28. Wajah kotak

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

2. *Triangle*

Secara umum bentuk segitiga biasanya menunjukkan hal-hal seperti aksi/tindakan, agresi, energi, konflik, dan ketegangan. Bentuk segitiga ini biasanya paling ditunjukkan di bentuk wajah karakter.

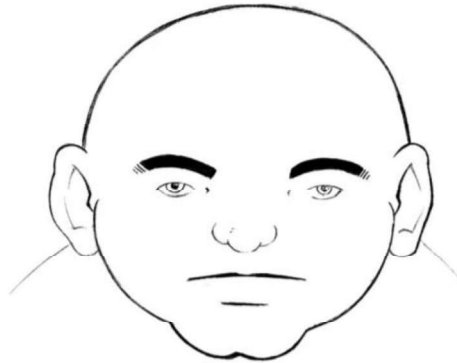


Gambar 2. 29. Wajah Segitiga

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

3. *Circle*

Lingkaran secara umum biasanya diterjemahkan dengan hal-hal seperti kelengkapan, keanggunan, suka bermain, menghibur, persatuan, perlindungan, dan terlihat seperti anak kecil.



Gambar 2. 30. Wajah bulat

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

2.2.1.3. *Silhouettes*

Siluet ada garis *outline* dari karakter yang diisi dengan warna hitam. Ini terlihat seperti bayangan. Siluet sangat penting bagi karakter desain karena suatu alasan yaitu *recognizable*. Jika suatu karakter dapat dikenali ketika hanya terlihat bayangannya, maka karakter tersebut dibuat dengan sangat baik. (Tillman, 2011).



Gambar 2. 31. Siluet

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

2.2.1.4. Aesthetics

Estetika didefinisikan sebagai suatu filosofi yang berurusan dengan sifat keindahan, seni, dan citra rasa. Estetika adalah sesuatu yang akan dilihat pertama kali oleh pembaca/pemain pada desain karakter. Pada dasarnya manusia selalu tertarik untuk melihat sesuatu yang memiliki visual bagus dan menarik. (Tillman, 2011)

2.2.1.4.1. Faktor Umur

Ketertarikan visual pada seseorang dapat ditentukan oleh umurnya, setiap grup umur memiliki ketertarikan yang berbeda mengenai selera menonton, membaca, dan bermain. Hal ini bisa disebut dengan “*Knowing your target audience*”. Hal ini penting dikarenakan seseorang dengan umur yang masih muda atau sekitar 4 tahun kebawah memiliki proses pencernaan pada suatu visual lebih lama dari pada yang sudah tua, maka dari itu tampilan visual untuk anak yang masih kecil jauh lebih simpel dari pada orang dewasa (Tillman, 2011).

1. Umur 0-4

Pada umur ini karakter biasanya memiliki mata yang sangat besar, tubuhnya pendek atau kecil, warna yang cerah, dan bentuk yang sangat simpel. Tujuan dibuatnya mata dan kepala dengan ukuran yang lebih besar adalah untuk memberikan kesan lucu dan tidak berbahaya. Warna yang digunakanpun adalah warna dasar seperti yang ada di *color wheel*, tidak ada *shading* ataupun gradasi. Warna seperti ini digunakan untuk mencocokkan dengan apa yang sedang dipelajari oleh grup umur target karakter ini di usianya.



Gambar 2. 32. Visual untuk anak umur 0-4

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

2. Umur 5-8

Karakter pada umur ini tetap memiliki kepala yang besar namun namun sedikit lebih kecil dari pada karakter pada grup umur 0-4. Mata nya lebih kecil. Warna yang digunakan sedikit lebih gelap dan bentuknya sudah mulai bervariasi.



Gambar 2. 33. Visual untuk anak umur 5-8

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

3. Umur 9-13

Karakter sudah mulai menjauh dari bentuk yang simpel. Karakter sudah memiliki bentuk proporsi yang lebih normal, warnanya sudah lebih realistik dan memiliki beberapa detail. Karakter ini dibuat seperti ini karena para seniman/desainer sudah mengerti target mereka bahwa pada umur ini, anak-anak sudah pada jalannya menuju dewasa dan tidak ingin dianggap anak kecil lagi, sehingga karakter yang sudah sedikit berbentuk lebih realistik akan lebih mudah diterima oleh mereka.



Gambar 2. 34. Visual untuk anak umur 9-13

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

4. Umur 14-18+

Karakter menyerupai manusia di dunia nyata. Memiliki proporsi dan anatomi yang sempurna, warna sudah sangat rumit dan banyak memiliki detail. Pada usia ini orang sudah mengerti dengan baik apa yang terjadi di sekitar mereka. Dengan begitu, mereka lebih dapat menerima bentuk

sesuatu yang menyerupai dunia nyata atau dengan apa yang mereka lihat di sekitarnya.

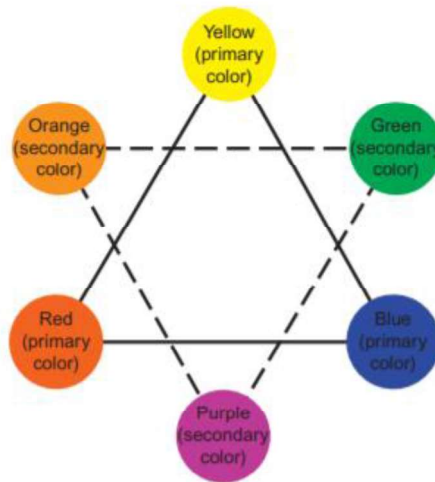


Gambar 2. 35. Visual untuk anak umur 14-18+

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

2.2.1.4.2. Warna

Hal yang paling penting mengenai suatu estetika adalah warna. Warna dapat menceritakan suatu karakter dan kisahnya. Warna adalah salah satu dari berbagai hal yang membuat orang tertarik untuk melihat karakter. Setiap warna memiliki arti dan peran masing-masing pada sebuah karya atau desain. Warna sebenarnya sangat memiliki banyak macam. Namun, warna yang paling biasa digunakan oleh desainer adalah merah, kuning, biru, ungu, hijau, oranye, hitam, dan putih. Warna-warna ini adalah warna berdasarkan *color wheel* yang menyangkut dengan warna primer, sekunder dan komplementer. (Tillman, 2011)



Gambar 2. 36. Color Wheel

(*Creative Character Design*, Tillman, 2011)

Warna memiliki artiannya sendiri seperti berikut. Warna merah lebih menunjukkan suatu perasaan mengenai aksi, percaya diri, keberanian, energy, vitalitas, perang, bahaya, amarah, dan cinta. Warna kuning menunjukkan perasaan kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, iri hati, pengecut, kenyamanan, dan optimism. Warna biru menunjukkan perasaan tentang percaya, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, pengertian, kelembutan, kekuatan, integeritas, kehormatan, kesedihan, dan dingin. Warna ungu menunjukkan kekuatan, kemuliaan, keanggunan, kecanggihan, kemewahan, misteri, sihir, ambisi, kekayaan, martabat, dan kreativitas. Warna hijau mengartikan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, daya tahan, opstimisme, kejejahteraan, relaksasi, kejujuran, awet muda, dan penyakit. Warna oranye menunjukkan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, kesuksesan, gengsi,

dan kebijaksanaan. Warna hitam menunjukkan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, depresi, dan duka. Dan yang terakhir adalah warna putih yang menunjukkan kebersihan, kesucian, kebaruan, kedamaian, ketuhanan, dan perfeksasi. (Tillman, 2011)

2.2.1.5. Anatomi Karakter

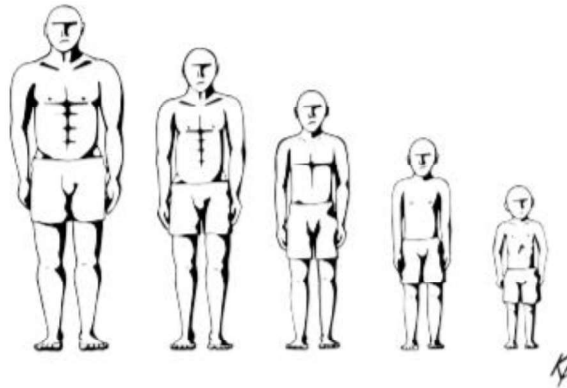
Anatomi adalah landasan karakter pada produksi seni, atau bisa dibidang logika yang pada suatu gambar. Prinsip anatomi dapat memiliki efek signifikan kepada seseorang mengenai cara mengamati dan menafsirkan karakter. (Sloan, 2015). Anatomi dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu *body proportion*, *body type*, dan *sex differences*. (Sloan, 2015)

2.2.1.5.1. Body Proportion

Di dunia ini anatomi seseorang selalu memiliki perbedaan karena adanya proporsi tubuh. Bahkan dua orang yang sangat mirip tidak mungkin memiliki ukuran anatomi yang sama. Cara membedakan perbedaan tersebut adalah menggunakan aturan umum dalam *character design*. Prinsip yang paling umum yang diterapkan oleh para desainer adalah menggunakan tinggi kepala (dari atas kepala sampai ke dagu) sebagai pembanding unit pengukuran.

Ketinggian keseluruhan karakter yang ideal adalah sekitar delapan kepala. Hal ini adalah penyederhanaan agar membuat suatu analisis lebih simpel dan mudah. Faktor utama yang akan memanipulasi rasio ketinggian

berdasarkan kepala adalah usia karakter. Secara umum, remaja memiliki ketinggian sekitar tujuh kepala, anak-anak yang lebih tua kira-kira enam kepala, anak-anak muda sekitar lima kepala, dan bayi memiliki sekitar tinggi empat kepala.



Gambar 2. 37. proporsi badan berdasarkan kepala

(*Virtual Character Design for Games and Interactive Media*, Sloan, 2015)

2.2.1.5.2. Body Type

Tipe tubuh adalah salah satu sistem kategorisasi yang paling umum dalam menyangkut bagian letak otot dan lemak. Ada tiga kategori yang digunakan untuk menggambarkan tipe tubuh berdasarkan faktor-faktor tertentu yaitu, *ectomorph*, *mesomorph*, dan *endomorph*.

1. Ectomorph

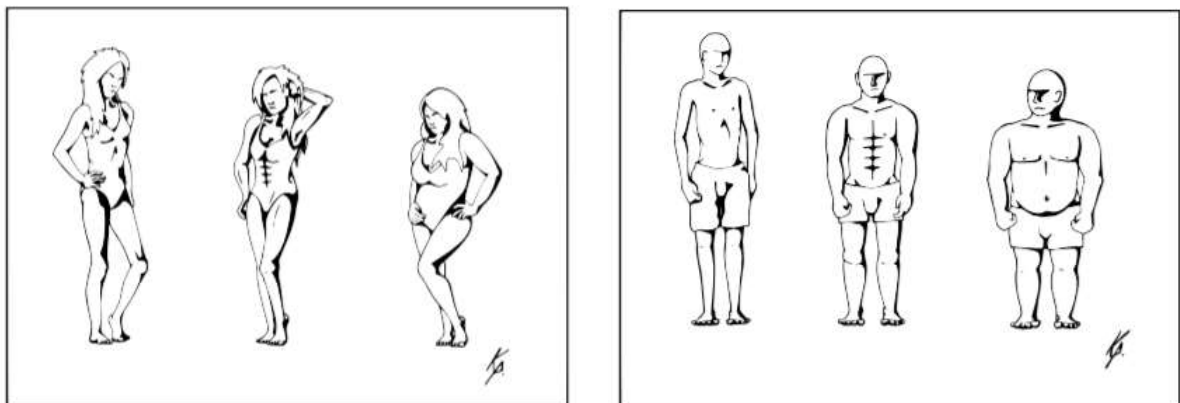
Tipe tubuh *ectomorph* dapat diberikan kepada orang-orang yang biasanya memiliki tipe tubuh ringan, dengan tulang kecil, dan otot ramping. Mereka cenderung memiliki bahu yang sempit dan sedikit lemak karena mereka memiliki metabolisme yang tinggi.

2. *Mesomorph*

Mesomorph memiliki tubuh yang kokoh dengan tulang yang lebih besar. Mereka cenderung memiliki tubuh yang atletis alami, dengan sedikit lemak, dan otot-otot yang lebih besar dan jelas terlihat.

3. *Endomorph*

Endomorph memiliki jenis tubuh yang lebih besar dari lemak dan otot dibanding yang lainnya. Mereka lebih sulit untuk menghilangkan lemak dibanding jenis tubuh lainnya. Bentuk tubuhnya jika dilihat secara langsung lebih terlihat pendek, bulat, dan lebih kekar disertai lengan dan kaki yang kuat.



Gambar 2. 38. *Ectomorph*, *Mesomorph*, dan *Endomorph* perempuan dan laki-laki

(*Virtual Character Design for Games and Interactive Media*, Sloan, 2015)

2.2.3. Karakter *Game*

Karakter adalah suatu esensi dari bagian cerita dalam buku, film, ataupun videogame. Menciptakan karakter yang baik dan cocok pada sebuah media itu memerlukan waktu yang tidak sedikit. Menciptakan karakter pada sebuah game berbeda dengan media lainnya. Karena pada sebuah game ada 2 bagian berbeda

yaitu *art driven character* atau *story driven character*. *Story Based Character* fokus pada latar belakang cerita dan personaliti karakter seperti kebiasaan atau habit. Berbeda dengan *art driven games* adalah penciptaan karakter yang mengandalkan art style sebagai daya tarik.

2.2.4. Monster

Menurut Crawford (2014) *monster* dapat tercipta dari mantra tertentu, alat sihir, dan lainnya. *Monster* sendiri memiliki berbagai tipe yaitu.

2.2.4.1 Abberation

Aberration adalah makhluk asing yang berasal dari luar bumi. Banyak dari mereka memiliki kemampuan magis yang berasal dari pikiran mereka bukan dari dunia. Contoh dari makhluk ini adalah alien.

2.2.4.2 Beast

Beast adalah suatu karakter bukan manusia yang ada dalam ekologi di dunia fantasi. Beberapa dari mereka memiliki kekuatan sihir, tapi sebagian besar tidak memiliki kepintaran dan cara berkomunikasi.

2.2.4.3. Celestial

Celestial adalah makhluk dari dunia atas, yang berarti banyak dari mereka adalah pelayan dewa. Makhluk ini pada dasarnya memiliki sifat yang baik namun ada beberapa kelangkaan mereka melakukan perilaku yang menyimpang.

2.2.4.4 Elementals

Elementals adalah makhluk yang tercipta dari berbagai elemen seperti air, api, angin, dan sebagainya. Makhluk elemental pada umumnya memiliki tubuh yang transparan dan mengambil energy dari lingkungan sekitar.

2.2.4.5 Giant

Giant adalah makhluk berbentuk manusia namun memiliki tubuh yang jauh lebih besar. Namun ada beberapa *giant* yang tidak sepenuhnya memiliki tubuh seperti manusia karena ada beberapa *giant* yang memiliki 1 mata, 2 kepala, atau 4 lengan.

2.3 Budaya Lampung

Asesoris

2.2.5. Antropomorfisme

Menurut Gadsby (2011) antropomorfisme adalah suatu gagasan untuk menciptakan sesuatu yang bukan manusia seperti hewan, benda mati, atau ide konseptual dan mempersonifikasikannya dengan karakter manusia. Karakteristik ini dapat berupa bentuk fisik ataupun motivasi karakter. Antropomorfisme telah ada dalam media sejak lama, umumnya digunakan dalam cerita dengan elemen fantasi.

2.3. Keragaman Lampung

Lampung memiliki keberagaman akan budaya dan bahasa. Hal tersebut mencakup mengenai Motif pakaian dan Aksara. Lampung memiliki kain khas nya sendiri yang disebut dengan kain tapis. Kain tapis ini memiliki banyak macam tipe kain dan motif dengan arti dan tujuan penggunaan yang berbeda. Selain kain tapis, Lampung juga memiliki aksaranya sendiri sebagai visual penulisan dalam bahasanya. Kedua hal tersebut akan menjadi pembahasan dalam perancangan tugas akhir ini.

2.3.1 Ragam Hias Kain Lampung

Menurut Yanto (2015) terdapat 16 keragaman dari motif kain tapis khas Lampung. Setiap 16 motif ini memiliki kegunaan yang berbeda-beda kepada penggunaannya. Kain tapis sendiri adalah kain hasil tenun dari benang kapas dengan motif,

menggunakan benang perak atau emas yang menjadi pakaian khas suku Lampung. Berikut adalah motif yang paling banyak digunakan dan paling terkenal dari kain tapis Lampung.

1. Tapis motif Lereng-lereng

Motif jenis ini adalah motif yang paling banyak diminati di kalangan masyarakat Lampung. Motif ini sering dijadikan sebagai tugas prakarya atau seni oleh guru bagi para murid di sekolah Lampung. Motif lereng-lereng ini paling banyak digunakan dalam produksi kain tapis sebagai motif utamanya. Warna pada bagian belakang dari motif ini berwarna merah, dan dilapisi dengan motif lereng-lerengnya yang berwarna kuning keemasan.



Gambar 2. 39 Motif tapis lereng-lereng

2. Tapis motif gunung

Motif tapis ini adalah yang paling banyak dianggap motif yang paling indah. Karena masyarakat lampung menganggap bahwa motif ini adalah motif perantara manusia dengan keindahan alam Lampung. Motif ini berbentuk segitiga dengan pola besar mengecil yang menggambarkan suatu gunung.



Gambar 2. 40 Tapis motif gunung

3. Tapis motif Bukit

Motif ini adalah motif yang sering digunakan sebagai bahan kreasi oleh masyarakat Lampung. Motif berbentuk bukit dalam motif ini banyak ditambahkan dengan motif yang berbentuk siger untuk menunjukkan sisi kemewahan dalam motif ini.



Gambar 2. 41 Tapis motif bukit

2.3.2 Aksara

Aksara adalah suatu simbol visual yang tertera pada kertas atau media lainnya seperti batu, kayu, kain, dan lain sebagainya untuk mengungkapkan unsur-unsur

ekspresif dalam suatu Bahasa. Unsur yang lebih kecil dalam aksara adalah grafem, huruf, diakritik, tanda baca, dan sebagainya.

Aksara adalah sesuatu yang tidak termusnahkan atau kekal. Karena peranan aksara dalam mendokumentasikan dan mengabadikan suatu peristiwa dalam bentuk bukti bukti literal.









2.3.2.1 Aksara Lampung

Aksara Lampung berasal dari aksara Palawa dari India Selatan yang berbentuk suku kata, huruf induk, gugus konsonan, lambang, tanda baca, dan anak huruf. Aksara Lampung berasal dari perkembangan aksara Devanagari yang dinamakan Dewdatt Deva Nagari atau aksara Palawa dari India Selatan. Had Lampung terdiri dari huruf induk yang berjumlah 20 huruf. (Warsiyem, 2018)

2.4.1.1. Huruf Induk

Aksara Lampung biasa disebut dengan istilah kaganga, ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan. Aksara Lampung memiliki 20 jenis huruf induk.

Tabel 2. 1. Induk Huruf

Aksara	Nama	Huruf	Aksara	Nama	Huruf
	ka	k		ja	j
	ga	g		nya	ny
	nga	ng		ya	y
	pa	p		a	a

u	ba	b	u	la	l
v	ma	m	v	ra	r
t	ta	t	t	sa	s
d	da	d	d	wa	w
n	na	n	n	ha	h
c	ca	c	c	gha	gh

Jika ejaan Lampung dibandingkan dengan ejaan bahasa Indonesia, terlihat bahwa dalam ejaan Lampung tidak terdapat huruf f, q, v, x, kh, dan sy. Huruf-huruf itu ditulis dengan menggunakan huruf berikut ini, huruf f atau v ditulis dengan huruf pa, huruf q ditulis dengan huruf ka, huruf x atau sy ditulis dengan huruf sa, huruf z ditulis dengan huruf ja, huruf kh ditulis dengan huruf ha